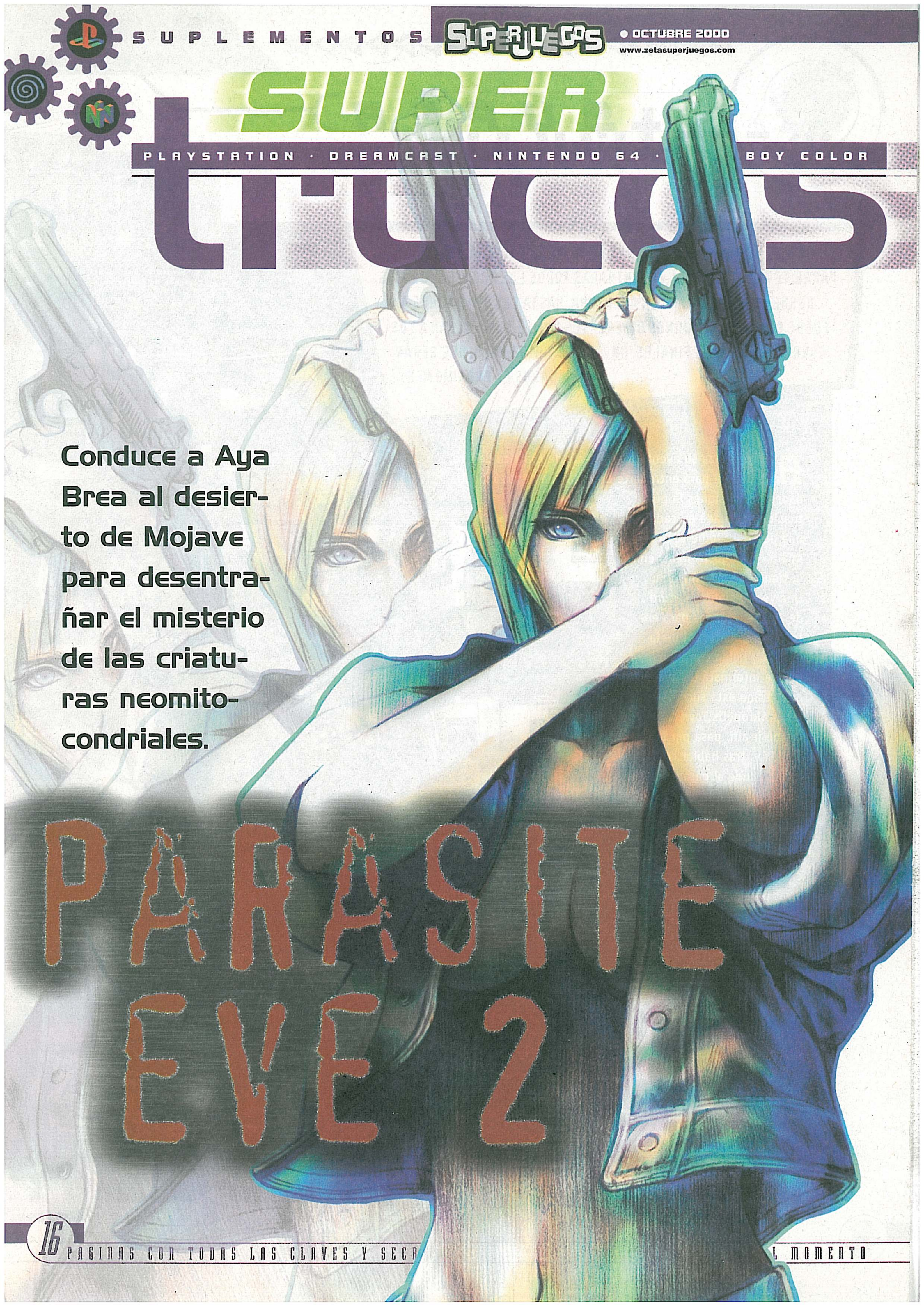
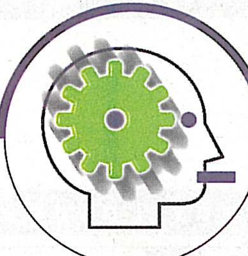


SUPLEMENTOS
SUPERJUEGOS
● OCTUBRE 2000
www.zetasuperjuegos.com
SUPER
trucos
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 ·
BOY COLOR
Conduce a Aya Brea al desierto de Mojave para desentrañar el misterio de las criaturas neomitocondriales.
PARASITE EVE 2
16
PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SEC
L MOMENTO





SUPER trucos



EN ESTE NUMERO TE OFRECEMOS LA PRIMERA ENTREGA DE LA GUIA DE PARASITE EVE II. EN ELLA ENCONTRARAS TODOS LOS ACONTECIMIENTOS DESDE EL PRINCIPIO DE LA AVENTURA, HASTA EL LUGAR DONDE AYA PUEDE ELEGIR DOS CAMINOS DIFERENTES QUE LE CONDUCIRAN A LOS CORRESPONDIENTES FINALES, UNO BUENO Y OTRO MALO, QUE SERAN EXPLICADOS EL PROXIMO MES.





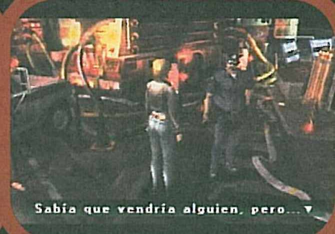
Aya comienza su aventura en la sala de práctica de tiro. Aprovecha para entrenarte en cada una de las modalidades. Si consigues la puntuación adecuada en cada una de ellas, Jodie te premiará con jugosos *items* en la tienda de la comisaría. Una vez te sientas seguro de tus habilidades para entrar en combate, sal de la galería y habla con Pierce, que te informará de que algo extraño está sucediendo en la Akropolis Tower. Antes de ir allí, pasa por la tienda y, tras hablar con Jodie, acude al garaje. Te estará esperando Pierce, di que sí estás listo y Aya partirá hacia la torre. Cuando salgas del ascensor inspecciona los cuerpos de los Swat para hallar objetos (no olvides la caja con munición ilimitada bajo la estatua), y al acercarte al teléfono, éste comenzará a sonar. Pasa por la puerta y encontrarás a un superviviente junto a la máquina de Coca Cola. Te dará la llave de la cafetería, tu siguiente objetivo. Allí, además de una impresionante secuencia *FMV*, te espera la primera criatura de entidad. Sitúate tras la mesa y dispara hasta que la bestia muerda el polvo. Recoge la revista de la mesa y después obtén la pieza que tiene el











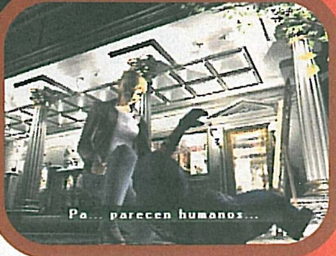


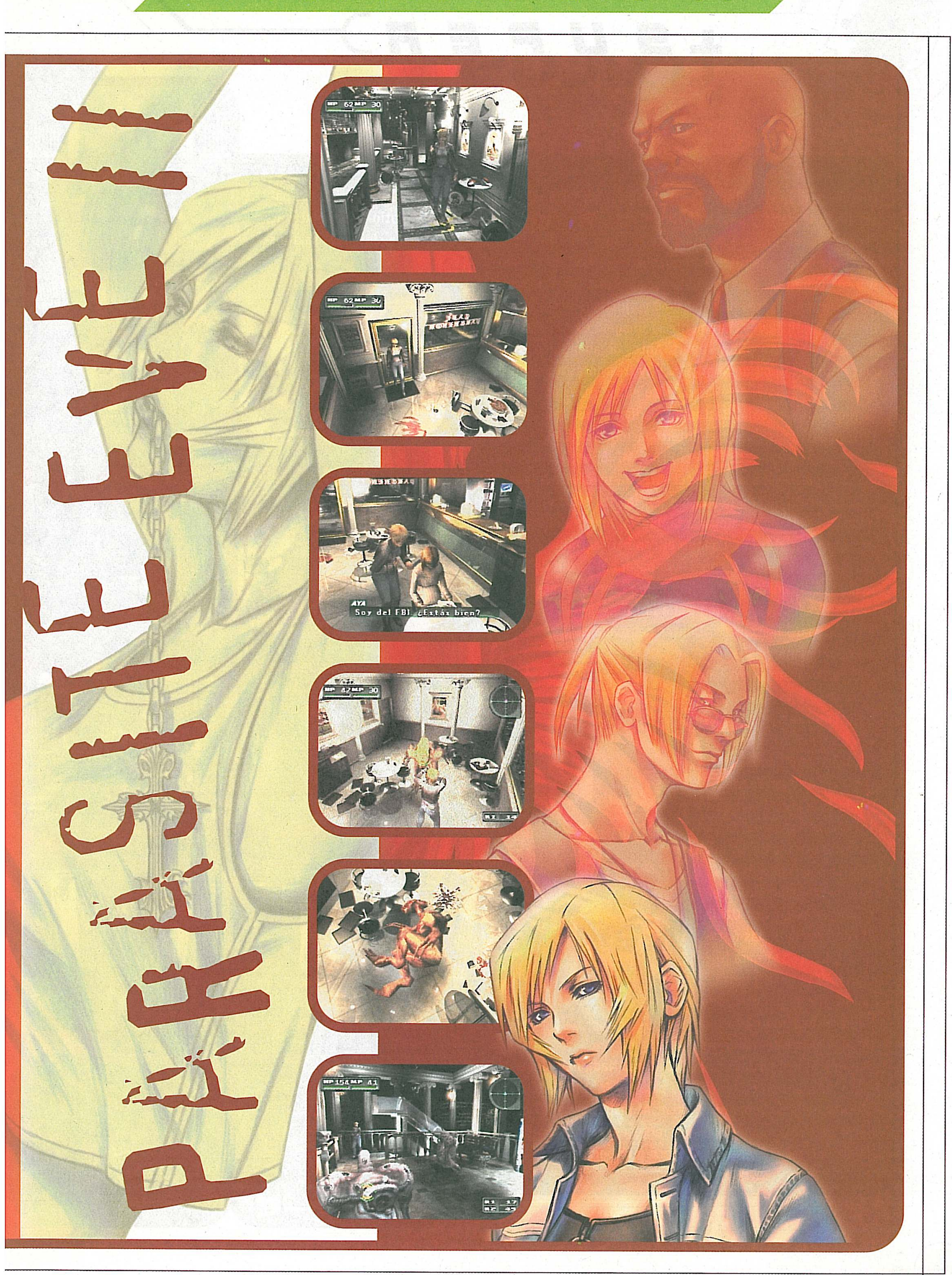


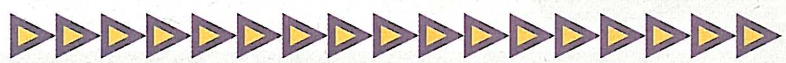
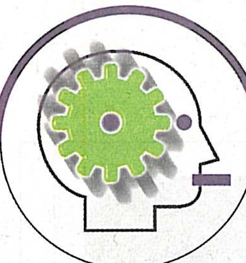




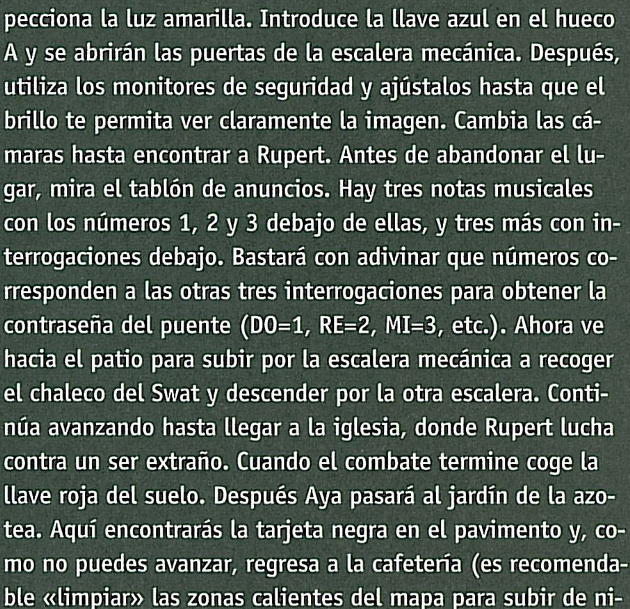





PARASITE EVE II
AYA
Soy del FBI. ¿Estás bien?





cuerpo de la bestia. Rupert entrará para liquidar a la criatura definitivamente. Dirige tus pasos hacia el patio y pasa a la zona de la fuente. Abre la puerta hacia el patio occidental y accede a la parte trasera de la cafetería. Aquí encontrarás la llave azul. En la siguiente sala inspecciona la luz amarilla. Introduce la llave azul en el hueco A y se abrirán las puertas de la escalera mecánica. Después, utiliza los monitores de seguridad y ajústalos hasta que el brillo te permita ver claramente la imagen. Cambia las cámaras hasta encontrar a Rupert. Antes de abandonar el lugar, mira el tablón de anuncios. Hay tres notas musicales con los números 1, 2 y 3 debajo de ellas, y tres más con interrogaciones debajo. Bastará con adivinar que números corresponden a las otras tres interrogaciones para obtener la contraseña del puente (DO=1, RE=2, MI=3, etc.). Ahora ve hacia el patio para subir por la escalera mecánica a recoger el chaleco del Swat y descender por la otra escalera. Continúa avanzando hasta llegar a la iglesia, donde Rupert lucha contra un ser extraño. Cuando el combate termine coge la llave roja del suelo. Después Aya pasará al jardín de la azotea. Aquí encontrarás la tarjeta negra en el pavimento y, como no puedes avanzar, regresa a la cafetería (es recomendable «limpiar» las zonas calientes del mapa para subir de nivel). En la sala de seguridad de la cafetería introduce la llave roja en el agujero B. Entonces ve a la fuente y toma el arma del Swat que yace en el agua. Tras esto, ve al lugar donde liquidaste a las dos criaturas «gordas» y pasa por la valla rota. Estarás en un lugar con un panel que es el puente mencionado en el tablón de anuncios. Utiliza la contraseña de las notas musicales (561) para levantar el puente y entra por la puerta del otro lado. Sigue avanzando hasta que llegues al helipuerto. Allí aguarda el primer jefe final del juego. Nada más llegar al corredor que bordea el edificio para subir al helipuerto, explora concienzudamente el lugar. Al inspeccionar el ascensor verás que no funciona. Cuando regreses hacia la entrada Aya se encontrará con el ser que atacó a Rupert. La táctica es















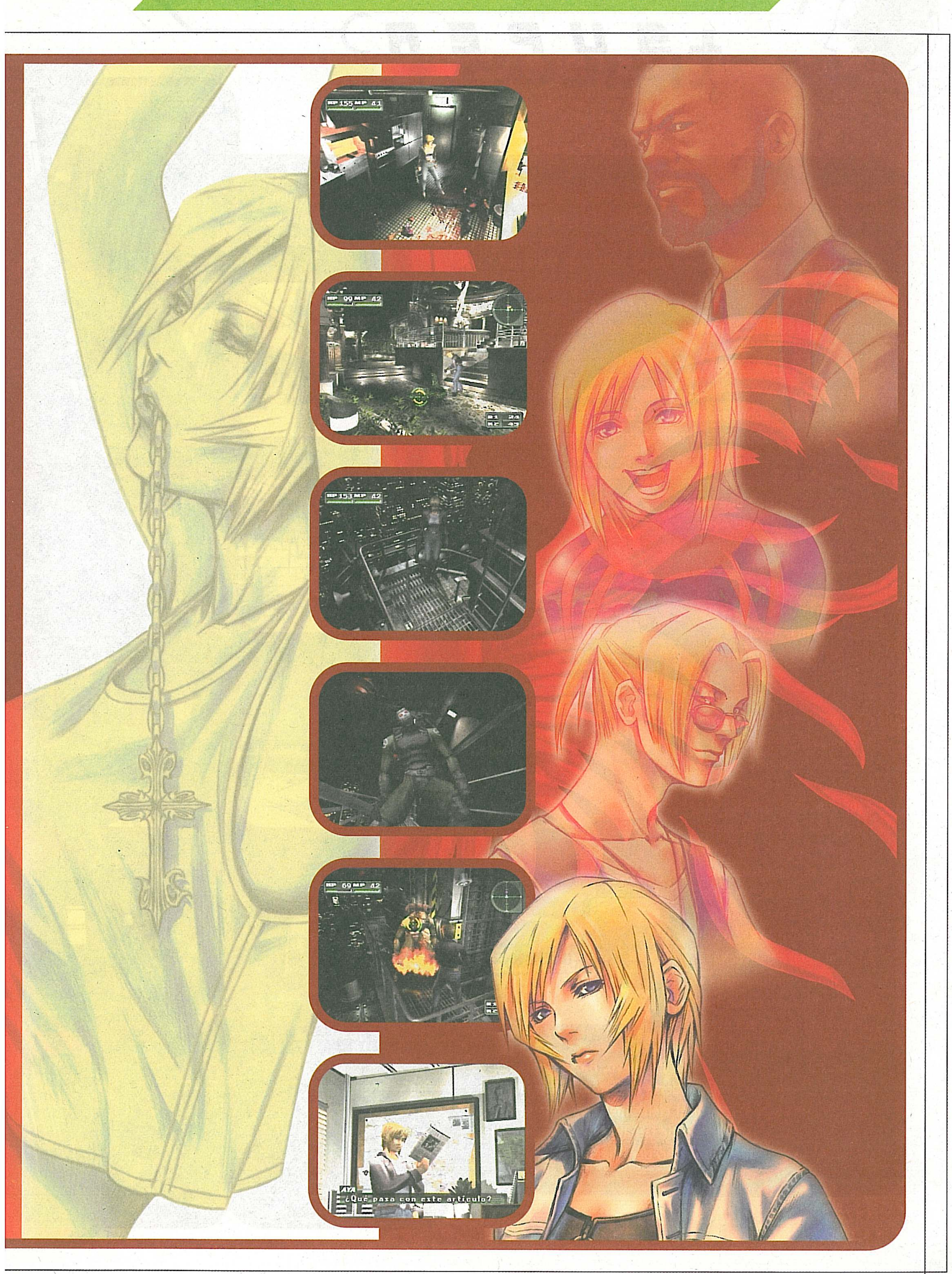


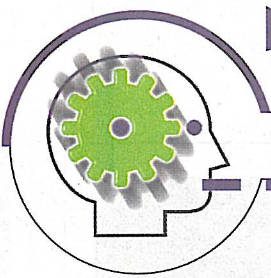






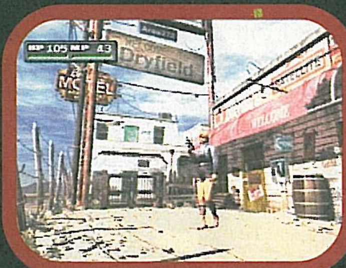


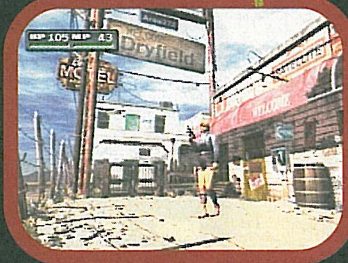

AYA
¿Qué pasa con este artículo?





sencilla, esquiva sus ataques y cuando esté cerca de los cables de alta tensión coloca el punto de mira sobre éstos para que electrocuten a tu enemigo. Repite la operación hasta que llegues a la tubería junto al ascensor. Espera a que tu objetivo se sitúe justo a su lado y dispara a la tubería. Si todavía no ha muerto, utiliza las granadas para darle el toque final. Finalmente, sólo tienes que subir al helipuerto. Tras el incidente de la torre Akropolis y tras una reunión con sus superiores, Aya se dirige al desierto.

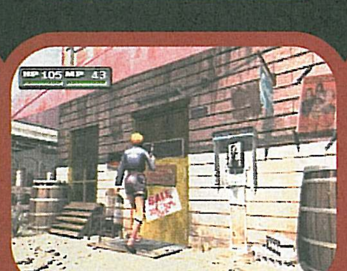




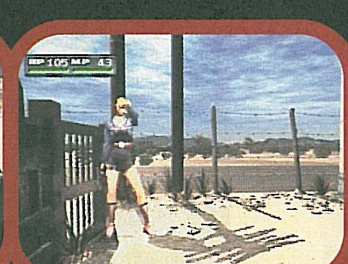




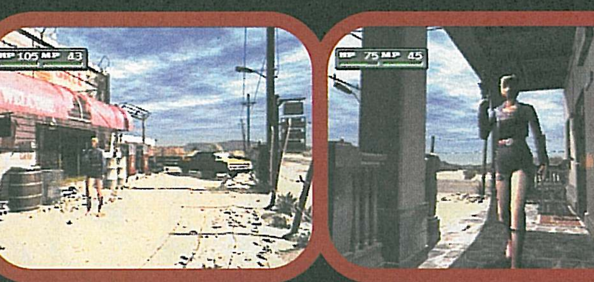
Antes partir, Aya tiene la última oportunidad de practicar en la sala de tiro y comprar *items* en la tienda de Jodie. Una vez preparada viajará en su coche a Dryfield, una ciudad fantasma del desierto de Mojave. Al llegar consigue munición de la caja que hay junto al sedán de Aya. Después explora tranquilamente la zona, y comprobarás que en este lugar hay nuevas criaturas ANMC. No es muy difícil aprenderse sus patrones de ataque para ahorrar energía y balas. Tras registrar las habitaciones pasa por las puertas metálicas al *parking* para continuar inspeccionando y regresa finalmente al patio. Aquí entra por la única puerta que hay para pasar al garaje. Hay un interruptor rojo, al accionarlo puedes accionar el botón amarillo. Ejecuta los movimientos ARRIBA, GIRAR, ABAJO. En el maletero del coche hay munición. Aprovecha el pasillo abierto para abrir la reja metálica con el botón rojo. Ahora regresa al panel de control para mover el coche de nuevo. Haz lo siguiente: ARRIBA, GIRAR. Pasa por la puerta de la reja metálica (junto a la mesa) y al pasar por el cierre metálico conocerás a Gary Douglas. Te dará la llave de la habitación número 6 del motel. Aya se dirige a descansar, pero todavía es pronto.



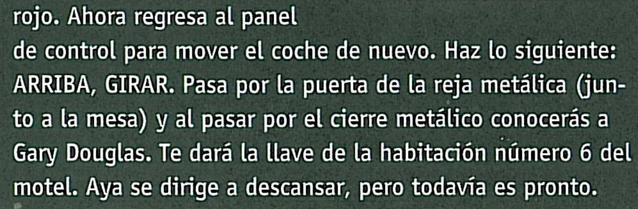






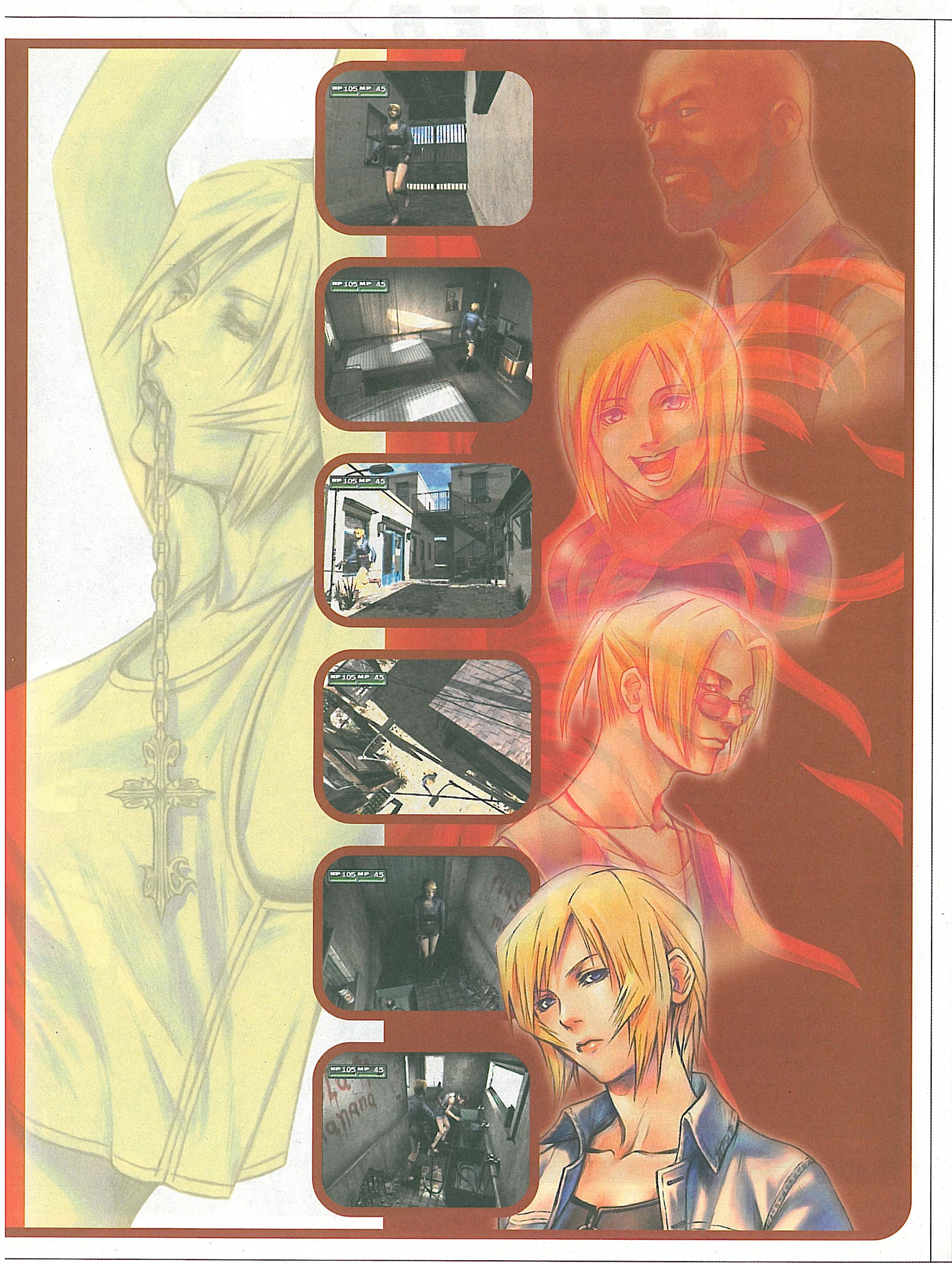


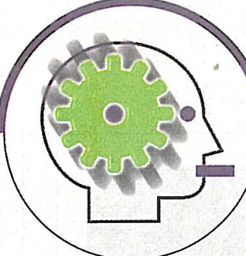









HP 105 MP 45
HP 105 MP 45
HP 105 MP 45
HP 105 MP 45
HP 105 MP 45
HP 105 MP 45

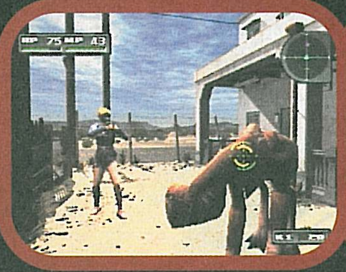



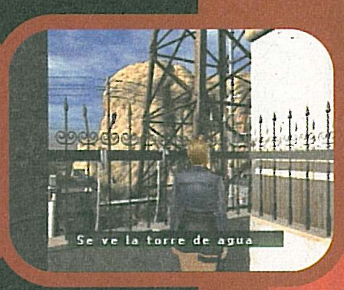
Desde el balcón de la alcoba una escalerilla desciende a la zona trasera del motel. Busca una palanca (te enfrentarás a dos caballos mutantes), acciónala y entra al recinto de la Torre de Agua antes de que se cierre la puerta (unos 30 segundos). Termina el combate y caerá una escalerilla que sube al depósito. Arriba está Kyle Madigan. Tras la charla, acciona la palanca para dejar la puerta de abajo abierta y asciende a la parte superior. Hay un cadáver con la llave del bar. Abandona la Torre del Agua y entra por la puerta que da al bar. Recoge todo lo que sea útil y ve en busca de Gary. Tienes que llegar al garaje, por el largo pasillo de la zona de la Torre. Pulsa el intercomunicador de la puerta para hablar con G. Douglas. Después busca en la rejilla la llave del garaje. Utiliza el imán de Coca Cola que encontraste en el bar para sacar la llave y entra en el garaje. Avanza hasta que llegues a la caravana del hombre, donde tiene armas, munición, armaduras y objetos para vender. Pregúntale por el refugio. Flint, el perro, te guiará al pozo. Tras abandonar la caravana y antes de entrar al garaje recoge la cuerda que hay junto a la entrada, que te servirá para descender a las entrañas del pozo. Al final del pasadizo enciende las luces y después entra en el almacén. Después sal al pasillo y sube por la escalera a la tienda. Recoge los objetos que necesites. Abre el cerrojo de la puerta que da al sedán y abandona la tienda por la otra salida. Registra la primera habitación. Después, en la segunda sala inspecciona detenidamente el armario. Cuando veas que está atornillado a la pared tienes que volver a visitar a Gary para conseguir una llave inglesa. Cuando hables con él elige la segunda opción (preguntar por otras cosas) y te permitirá coger las herramientas del garaje cuando hables sobre la mujer que gritaba. Ve al garaje y toma la llave inglesa. Ahora toca ir a desatornillar el armario y pasar a la habitación que permanecía inaccesible. Un nuevo enfrentamiento con el ser de la Torre Akropolis. Permanece fuera de su alcance y aprovecha los momentos cuando ha terminado de lanzar un ataque para acabar con él. Tras la





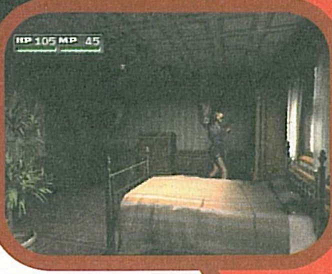








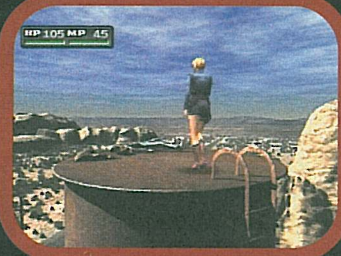




Una palanca que dice «puerta»
▶Subirla No hacer nada
Aya Brea. Agente del FBI.
Soy detective privado en L. A.

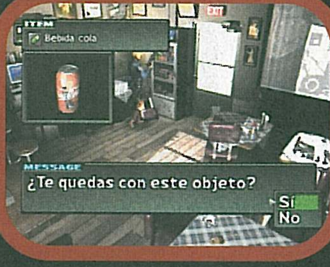
secuencia, la noche ha llegado a Dryfield y Kyle Madigan acompaña a Aya hacia el sedán. El coche está inservible, así que lo mejor será dirigirse a hablar con Gary. Pídele que te deje su vehículo, a lo que accederá gustoso. Pero hay un problema, tienes que encontrar un recipiente para echar gasolina. Entonces te da la llave de recepción, que se encuentra tras las puertas azules que hay nada más pasar las puertas metálicas del patio. Ahora hay que abrir la caja registradora (para resolver el enigma es necesario fijarse en los retratos de forajidos con fechas de nacimiento que hay en las habitaciones y el que hay en recepción). El número es: 3033. Habrás conseguido la llave maestra. Con ella puedes abrir las puertas que quedaban cerradas en el motel en el pasillo superior. Cuando llegues al almacén busca la caja fuerte. Si fuiste inteligente y prestaste atención a las cuatro preguntas que hay distribuidas en las correspondientes salas del motel, sabrás la combinación para abrirla: 4487 (4 teléfonos, 4 urinarios, 8 lámparas y 7 espejos), y no tendrás problemas para coger un *item* llamado agua bendita. No olvides el recipiente de plástico vacío. Ve con él hasta la gasolinera e imagina qué debes introducir en su interior. Lleva la gasolina a Gary. Mientras él pone el coche a punto, Aya irá a descansar. Pero antes pásate por el bar y mantén una animada charla con Kyle Madigan y equípate a conciencia, porque vas a vivir un combate de los que hacen época. Justo después de las insinuantes imágenes viene el enfrentamiento contra Cannon Mouth, una bestia parda. Puedes luchar con el lanzagranadas (munición cara) o con el rifle. Esquiva las llamaradas de la bestia y la embestida de sus puños. Es recomendable utilizar Anticuerpo para resistir mejor los ataques físicos. Si consigues vencer rápidamente a Cannon Mouth, el perro de Gary sobrevivirá, lo que afectará a los acontecimientos futuros. Baja a ver a Gary, que se encuentra en el patio. Te dará la llave de su vehículo. Sólo tienes que ir al garaje donde Kyle te estará esperando. Revisa que llevas todo lo necesario y habla con Kyle para decirle que estás preparado.





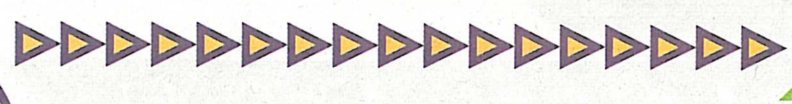


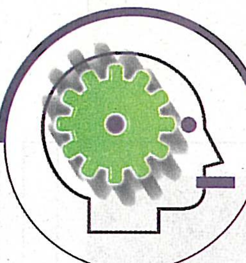



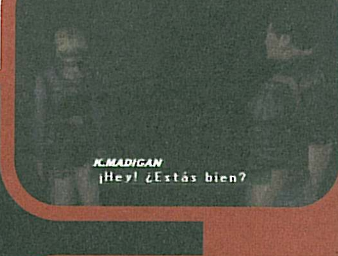





Patatas fritas, chicle, cacahuetes, carne desecada...







DESIERTO DE MOJAVE

Al principio del Disco 2 Kyle está fuera de combate y Aya no tiene más remedio que eliminar a los caballos mutantes que les acosan frente a la entrada de la mina. Cuando termines con todas las criaturas, procede al interior del túnel. Familiarízate con el lugar y entonces suelta el freno de la vagoneta que bloquea la entrada a uno de los caminos. Recoge la tabla que hay en el suelo y que deberás llevar hasta el puente roto para poder pasar. La puerta de enfrente está cerrada, así que entra por la otra. Aquí hay un teléfono. En el panel con las puertas coge la clavija del último hueco y colócala en el segundo agujero de arriba. Entonces pulsa el botón y escucharás un sonido. Ya puedes entrar por la puerta 1. Acaba con el caballo gigante, y obtendrás otra clavija. Entonces el caballo mutará y resucitará con mayor fuerza y rapidez que antes. Cuando por fin pase a mejor vida, acércate a la moto. Hay un botón que abre la puerta 2, pero no funciona. Regresa al refugio y pon la nueva clavija en el hueco superior, quita la otra clavija y ponla en su posición original (el último agujero). Pulsa el botón y las dos puertas se abrirán. Dirige tus pasos a la puerta 2 y al traspasarla estarás en un pasillo con forma de L. Termina con la araña mitocondrial y llegarás a un ascensor. Desciende y entrarás en el refugio del que te hablaba Gary. Entra por la puerta E-38 y conocerás la eficacia de los dispositivos de seguridad que encontrarás a lo largo y ancho de esta zona. Sigue explorando la zona y después de los dormitorios llegarás al pasillo principal de B1. Abre las puertas que dan a la sala del ascensor. En la armería podrás comprar cosas útiles. Utiliza la tarjeta negra que encontraste en la Torre Akrópolis y obtendrás varios tipos de munición gratis y de forma ilimitada. No olvides abrir la puerta que conduce al almacén. Ahora dirige tus pasos hacia la sala de esterilización. Inspecciona el panel y entra por la puerta izquierda. Avanza hasta llegar al





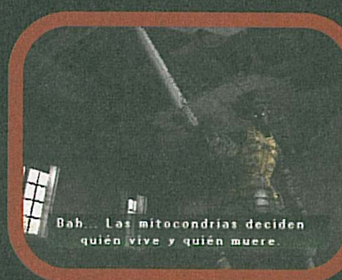










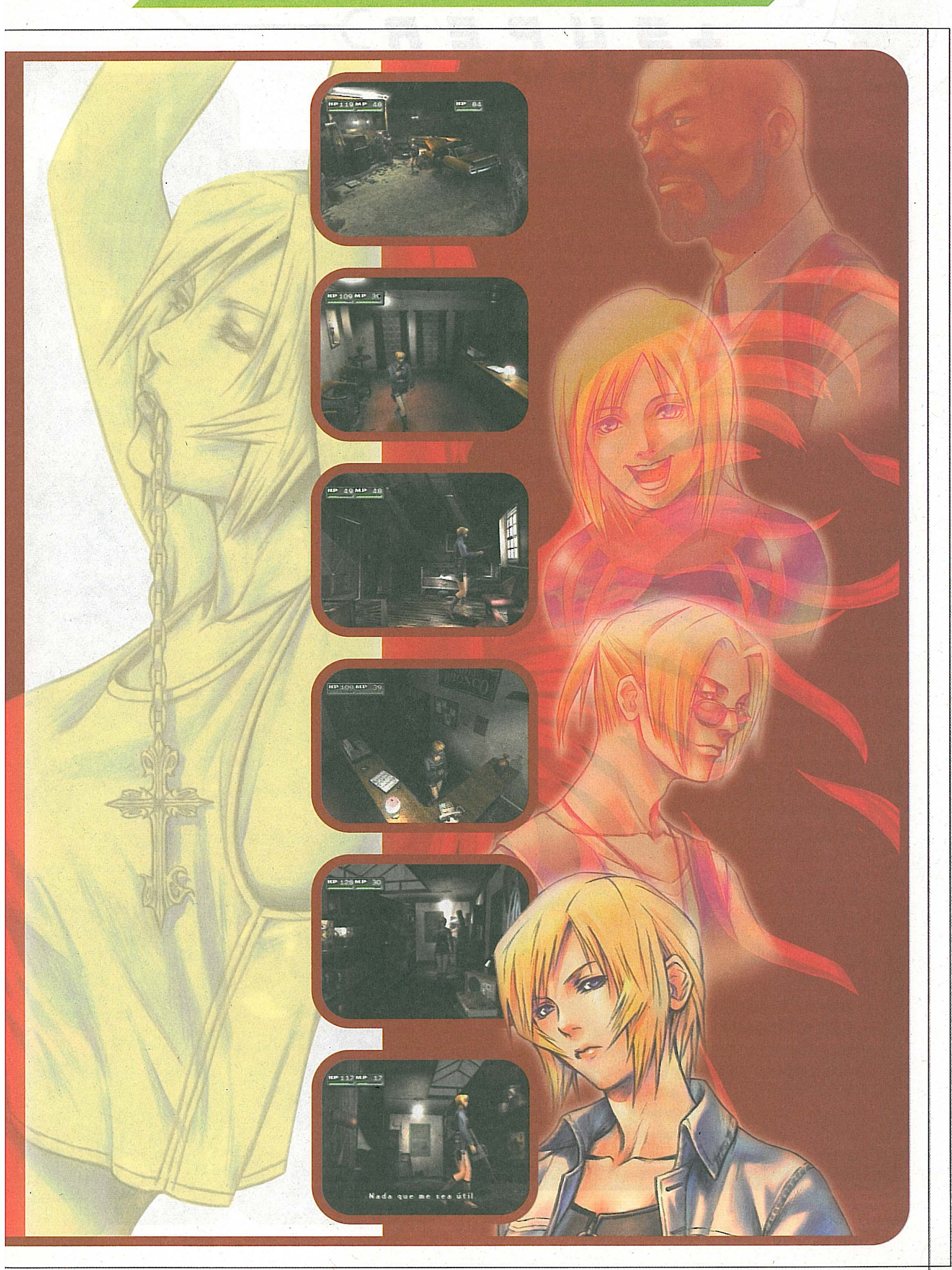


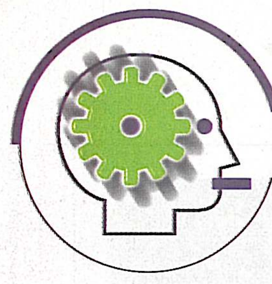






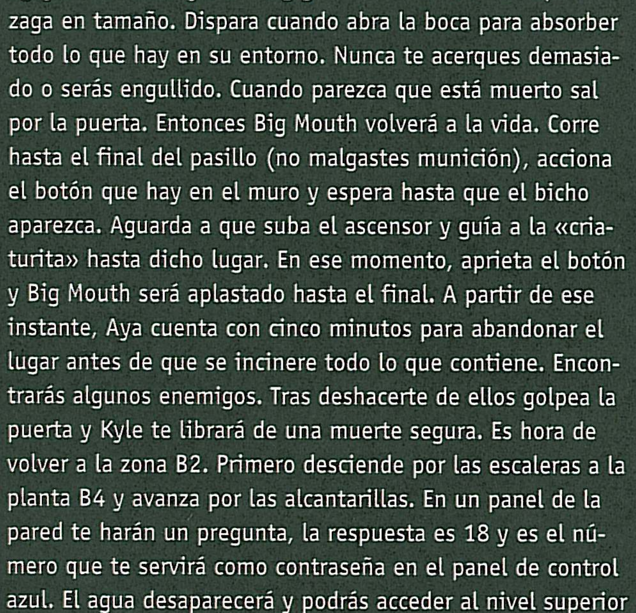



Nada que me sea útil





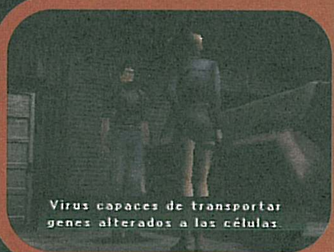
ascensor que accede a la zona B2. Registra las salas que no estén cerradas y cuando termines regresa a la sala de esterilización. En cuanto el gas comience a llenar la habitación sal por el agujero de reciclaje. En el gigantesco basurero te espera una bestia que tampoco le anda a la zaga en tamaño. Dispara cuando abra la boca para absorber todo lo que hay en su entorno. Nunca te acerques demasiado o serás engullido. Cuando parezca que está muerto sal por la puerta. Entonces Big Mouth volverá a la vida. Corre hasta el final del pasillo (no malgastes munición), acciona el botón que hay en el muro y espera hasta que el bicho aparezca. Aguarda a que suba el ascensor y guía a la «criaturita» hasta dicho lugar. En ese momento, aprieta el botón y Big Mouth será aplastado hasta el final. A partir de ese instante, Aya cuenta con cinco minutos para abandonar el lugar antes de que se incinere todo lo que contiene. Encontrarás algunos enemigos. Tras deshacerte de ellos golpea la puerta y Kyle te librará de una muerte segura. Es hora de volver a la zona B2. Primero desciende por las escaleras a la planta B4 y avanza por las alcantarillas. En un panel de la pared te harán un pregunta, la respuesta es 18 y es el número que te servirá como contraseña en el panel de control azul. El agua desaparecerá y podrás acceder al nivel superior de las alcantarillas. Sigue avanzando y llegarás a otra zona con una pista donde te pregunta algo sobre la luna. La respuesta es 15. Introduce el número en el panel de control. Se ha abierto la puerta que acabas de dejar atrás antes de llegar aquí. Es momento de salvar porque en este punto hay una bifurcación en el juego. Podemos seguir a Pierce a través de la puerta de la Luna para conseguir el final bueno de Parasite Eve II, o fiarnos de K. Madigan, que nos conducirá a un combate final más fácil y como recompensa obtendremos el epílogo normal. Pero esto es otra historia y será contada en el próximo número de SUPER JUEGOS, donde te explicaremos pornemorizadamente qué es lo que debes hacer para finalizar con éxito esta apasionante aventura en cualquiera de los dos finales.

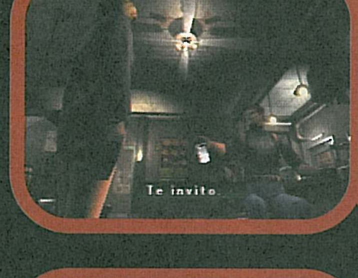
















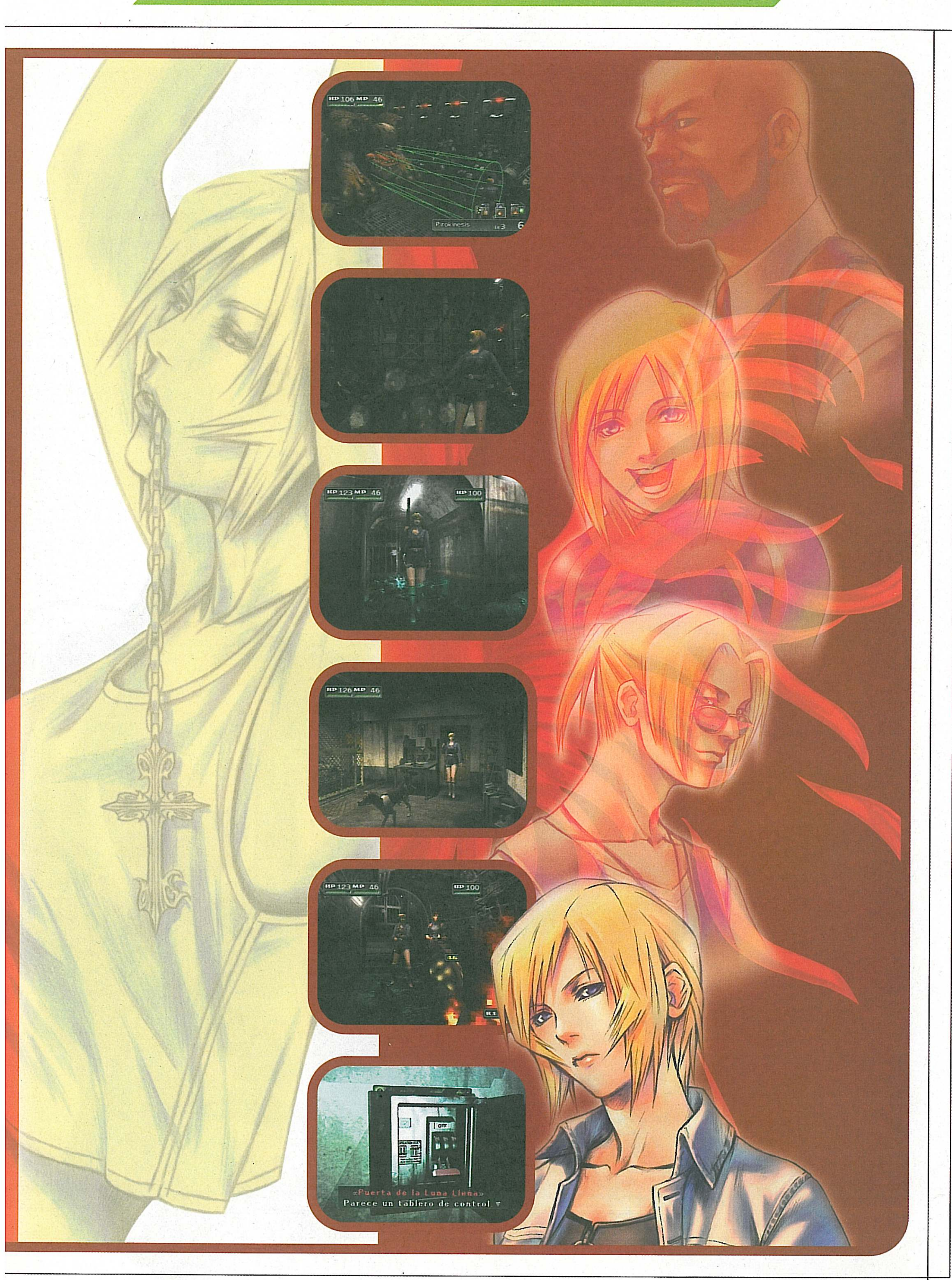











Pirokinesis
«Puerta de la Luna Llena»
Parece un tablero de control

